PAPERBOY 2



MINDSCAPE

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read the instructions carefully.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it directly to:

Customer services
Mindscape International
The Coach House
Hooklands Estate
Scaynes Hill
West Sussex
RH17 7NG
England

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note this does not affect your statutory rights.

For Customer support telephone:

0444 239600

PAPERBOY 2

Instruction Booklet

Table of Contents

Game Controls

Choose your method of control from the menu screen.
The default keys are as follows:

Q - Speed up the bike.

A - Slow down the bike.

O - Move the bike left.

P - Move the bike right.

Space - Throw a paper.

H - Pause.

Starting the Game

Spectrum
Disk Users.
Put the disk in the drive ensuring that it is Spectrum side up. Then simply choose the loader option from the main menu.
Cassette Users.
Put the cassette in the player ensuring that it is Spectrum side up. If you have a standard Spectrum type LOAD "" [enter]. If you are using a Spectrum +2, choose the loader option from the main menu.

Amstrad
Disk Users.
Put the disk in the drive ensuring that it is Amstrad side up. Then type LOAD"DISC [enter].
Cassette Users.
Put the cassette in the player, hold down the CTRL key and press [enter]. Then press play on the player.

Playing the Game

It's early morning and the birds are singing. That familiar "THWAP!" means one thing - look out the Paperboy is back. Paperboy 2 is a daredevil stunt rider with a new look - boy or girl! The neighbourhood has changed too! There are mansions and haunted houses. There are also more obstacles, such as gargoyles, ghosts and sewer monsters. Luckily Paperboy 2 has improved steering ability and can deliver on both sides of the street. Nonetheless, Paperboy 2 still needs help to survive the hazards of the suburban jungle!

When the game begins, a screen shows all the houses with subscribers' houses and non subscribers. Score, lives remaining, and papers appear on the left of the screen. Score points by getting Paperboy 2 to deliver papers to subscribers' houses - those with paperboxes in front. Make sure they get their papers or they will drop their subscriptions! Get points when Paperboy 2 does good deeds, such as stopping runaway prams.

At the end of the day, beware! The boss reviews Paperboy 2's performance. If

Paperboy 2 did well he (or she) gets to wake up bright and early the next morning and make the rounds again. If she (or he) didn't make the grade, it may be time to look for a new job!

Levels

The game has four "weeks" of seven days each (Monday through Sunday). If Paperboy 2 misses a subscriber's house, then that house becomes a non-subscriber. If Paperboy 2 delivers to all the subcribers, he (or she) can regain a former subscriber. This is called a perfect delivery.

In addition, there is a bonus round training course at the end of each day. the training course becomes harder each day. If Paperboy 2 crashes in the bonus round, he (or she) doesn't lose a life.

The Daily Report.

After the training course, the Daily Report screeen appears. If Paperboy missed any subscribers' houses (or broke their windows!), those houses change colour meaning they will cancel their subscriptions the next time around. If Paperboy made all deliveries he (or she) keeps existing subscribers and gains additional subscribers. When Paperboy gets through a whole week of daring deliveries, she (or he) makes the headlines of the Daily Sun and earns a promotion!

Technical Support

Should you have any problems with this game, contact our Technical Support staff:

Mindscape International
PO BOX 51
Burgess Hill
West Sussex
RH15 9FH
England

Tel: 0444 239600
Fax: 0444 248996

For more information about the wide range of Mindscape titles ring 0898 234214.

TD 120068

PAPERBOY 2

Livret d'instructions

Table des matières

Commandes du jeu

Choisissez votre méthode de commande à partir de l'écran de menu.
Les touches par défaut sont les suivantes :

Q – Accélérer le vélo.

A – Ralentir le vélo.

O – Déplacer le vélo à gauche.

P – Déplacer le vélo à droite.

Espace – Jeter un journal.

H – Interrompre.

Démarrer le jeu

Spectrum
Utilisateurs de disquettes
Insérez la disquette dans l'unité en vous assurant que l'étiquette Spectrum est placée vers le haut. Puis sélectionnez l'option de chargement depuis le menu principal.
Utilisateurs de cassettes
Insérez la cassette dans le lecteur en vous assurant que l'étiquette Spectrum est placée vers le haut. Si vous possédez un Spectrum standard, tapez LOAD "" [enter]. Si vous utilisez un Spectrum +2, sélectionnez l'option de chargement depuis le menu principal.

Amstrad
Utilisateurs de disquettes
Insérez la disquette dans l'unité en vous assurant que l'étiquette Amstrad est placée vers le haut. Puis tapez LOAD"DISC [enter].
Utilisateurs de cassettes
Insérez la cassuette dans le lecteur, maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur [enter]. Appuyez ensuite sur la touche Play du lecteur.

Le jeu

Le jour se lève, les oiseaux chantent. Le cri familier "SOUAPHHH !" signifie: gare à vous, le livreur de journaux est de retour. Paperboy 2 est un casse-cou au look tout nouveau – fille ou garçon – qui fait des acrobaties à bicyclette ! L'environnement a changé aussi ! Il y a des manoirs et des châteaux hantés. Les obstacles sont plus nombreux : gargouilles, fantômes et monstres d'égouts. Par bonheur, Paperboy 2 est devenu un as du guidon et la livraison de journaux des deux côtés de la rue ne lui fait pas peur. Néanmoins Paperboy 2 a toujours besoin d'aide pour surmonter les dangers de la jungle banlieusarde!

Au début du jeu un écran montre toutes les maisons, celles qui sont abonnées et les autres. Le score, les vies restantes et les journaux apparaissent à gauche sur l'écran. Le score correspond à la livraison par Paperboy 2 de journaux aux maisons abonnées – soit celles qui ont une boîte à journaux sur leur façade. Veillez à ce qu'elles reçoivent leurs journaux, sinon elles

annuleront leur abonnement ! Vous marquez des points pour toute bonne action de Paperboy 2, par exemple lorsqu'il arrête des landaus fous.

Soyez sur vos gardes à la fin de la journée ! Le patron fait le point des performances de Paperboy 2. Si ce dernier s'est bien débrouillé, il (ou elle) se réveillera tôt le lendemain matin et refera sa tournée. S'il ne se montre pas à la hauteur, il a intérêt à se chercher un autre boulot !

Niveaux

Le jeu comporte quatre "semaines" de sept jours chacune (du lundi au dimanche). Si Paperboy 2 rate une maison abonnée, cette dernière passe au nombre des non-abonnés. Si Paperboy 2 livre tous les abonnés, il (ou elle) peut regagner un ancien abonné. C'est ce qu'on appelle une livraison parfaite.

De plus, il y a un cours d'entraînement pour les tournées de bonus à la fin de chaque journée. Ce cours devient plus difficile chaque jour. Si Paperboy 2 se casse la figure pendant la tournée de bonus, il (ou elle) ne perd pas une vie pour autant.

Le compte rendu journalier

L'écran du compte rendu journalier apparaît après le cours d'entraînement. Si Paperboy a raté des maisons abonnées (ou cassé leurs fenêtres !), ces maisons changent de couleur pour indiquer qu'elles vont annuler leur abonnement la prochaine fois. Si Paperboy a effectué toutes les livraisons, il (ou elle) conserve les abonnés existants et gagne des abonnés supplémentaires. Lorsque Paperboy passe le cap d'une semaine complète de livraisons audacieuses, il (ou elle) fait les gros titres du Daily Sun et il reçoit de l'avancement !

Assistance technique

Si vous deviez rencontrer des problèmes avec ce jeu, contactez notre service d'assistance technique :

Mindscape International
P.O. Box 51
Burgess Hill
West Sussex
RH 15 9FH
Angleterre

Tél. : (19.44) 444 239-600
Télécopie : (19.44.) 444 248-996

Pour plus d'informations sur la gamme des produits Mindscape, appelez le 0898 234-214

PAPERBOY 2

Anleitung

Inhaltsverzeichnis

Spielsteuerung

Wählen Sie die gewünschte Art der Spielsteuerung aus dem Menü. Die Standardtastenbelegung ist wie folgt:

Q - In die Pedale treten

A - Bremsen

O - Fahrrad nach links steuern

P - Fahrrad nach rechts steuern

Leertaste - Eine Zeitung deponieren

H - Pause

Starten des Spiels

Spectrum

Diskettenbenutzer

Diskette ins Laufwerk legen und sicherstellen, daß die Spectrum-Seite oben liegt. Dann die Loader-Option aus dem Hauptmenü wählen.

Kassettenbenutzer

Kassette mit der Spectrum-Seite nach oben in den Rekorder einlegen. Auf dem Standard-Spectrum-Computer den Befehl LOAD "" <Eingabetaste> eingeben; auf dem Spectrum +2 aus dem Hauptmenü die Loader-Option wählen.

Amstrad

Diskettenbenutzer

Diskette mit der Amstrad-Seite nach oben in das Laufwerk legen. Dann LOAD"DISC <Eingabetaste> eingeben.

Kassettenbenutzer

Kassette in den Rekorder legen, die CTRL-Taste gedrückt halten und <Eingabetaste> drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrekorder betätigen.

Das Spiel

Es ist am frühen Morgen. Auf den Bäumen zwitschern die Vögel. Das vertraute "Klatsch!" kann nur eines bedeuten – unser Zeitungsjunge ist wieder hier! Paperboy 2 ist ein waghalsiger Zweiradkünstler bzw. eine -künstlerin! Auch die Nachbarschaft hat sich geändert. Die Zahl der Hindernisse ist gewachsen: Es gibt jetzt Wasserspeier, Gespenster und Monster, die in den Abwasserkanälen ihr Unwesen treiben. Zum Glück hat Paperboy 2 eine um ein Vielfaches verbesserte Manövrierfähigkeit und kann die Zeitungen auf beiden Seiten der Straße austragen. Dennoch braucht unser Zeitungsjunge/-mädchen Deine Hilfe, um die Gefahren des städtischen Dschungels zu meistern!

Zu Anfang des Spiels zeigt ein Bildschirm alle Häuser, einschließlich der Nicht-Abonnenten. Der Punktestand, die verbleibenden Leben und die Zeitungen erscheinen links im Bildschirm. Du bekommst Punkte, wenn Paperboy 2 seine Zeitungen bei den Häusern der Abonnenten abliefert,

d.h. bei den Häusern, die einen Briefkasten aufweisen. Sorge dafür, daß die Leute ihre Zeitung bekommen, denn sonst kündigen sie ihr Abonnement. Zusätzliche Punkte erhältst Du, wenn Paperboy 2 gute Taten vollbringt, zum Beispiel davonrollende Kinderwagen anhält.

Am Ende des Tages steht die große Prüfung bevor! Der Chef beurteilt die Leistung von Paperboy 2. Wenn er zufrieden ist, wacht unser Paperboy (-girl) am nächsten Morgen in aller Frühe auf und kann eine weitere Runde drehen. Wenn er/sie es nicht geschafft hat, ist es Zeit, sich nach einem anderen Job umzusehen!

Schwierigkeitsgrade

Das Spiel umfaßt vier "Wochen" zu sieben Tagen (jeweils montags bis sonntags). Wenn Paperboy 2 das Haus eines Abonnenten ausläßt, wird der Bewohner zu einem Nicht-Abonnenten. Wenn Paperboy 2 an alle Zeitungsleser liefert, kann er oder sie wieder einen Abonnenten zurückgewinnen. Das nennt man eine perfekte Zustellung!

Außerdem gibt es vor Feierabend eine Trainings-Bonusrunde, die jeden Tag anspruchsvoller wird. Wenn Paperboy 2 hier einen Sturz erlebt, verliert er/sie kein Leben.

Der tägliche Bericht

Nach der Trainingsrunde erscheint der Bildschirm mit dem täglichen Bericht. Wenn Paperboy irgendwelche Häuser von Abonnenten ausgelassen (oder gar Fenster eingeschlagen) hat, verändern diese Häuser ihre Farbe, was bedeutet, daß die Bewohner ihr Abonnement kündigen. Wenn Paperboy alle Zeitungen zugestellt hat, behält er/sie alle Abonnenten und gewinnt noch neue dazu. Wenn es Paperboy gelingt, eine ganze Woche waghalsiger Zeitungsrunden heil zu überstehen, erscheint ein Artikel in der "Daily Sun" und unser Held/unsere Heldin wird befördert!

Technische Hilfe

Sollten im Zusammenhang mit dem Spiel irgendwelche Probleme auftreten, steht unsere Technische Abteilung gerne mit Rat und Tat zur Seite:

Mindscape International
P.O. Box 51
Burgess Hill
West Sussex
RH15 9FH
England

Tel.: +44 444 239600
Fax: +44 444 248996

Für weitere Auskünfte zu den vielen Mindscape-Programmen rufen Sie uns ganz einfach an. Sie erreichen uns unter +44 898 234214.

PAPERBOY 2

Libretto di istruzioni

Indice

Controlli di gioco

Scegliete il metodo di controllo dallo schermo del menu. I tasti predefiniti sono:

Q - Accelera la bicicletta.

A - Rallenta la bicicletta.

O - Sposta la bicicletta a sinistra.

P - Sposta la bicicletta a destra.

Barra di spaziatura - Lancia un giornale.

H - Pausa.

Avvio del gioco

Spectrum
Utenti di dischi.
Inserite il disco nell'unità assicurandovi che il lato etichettato Spectrum sia rivolto verso l'alto. Scegliete l'opzione del caricatore dal menu principale.
Utenti di cassette.
Inserite la cassetta nel registratore assicurandovi che il lato etichettato Spectrum sia rivolto verso l'alto. Se avete uno Spectrum standard digitate LOAD "" [enter]. Se usate uno Spectrum +2, scegliete l'opzione del caricatore dal menu principale.

Amstrad
Utenti di dischi.
Inserite il disco nell'unità assicurandovi che il lato etichettato Amstrad sia rivolto verso l'alto, poi digitate LOAD"DISC [enter].
Utenti di cassette.
Inserite la cassetta nel registratore, tenete premuto il tasto CTRL e premete [enter], poi premete Play sul registratore.

Come giocare

E' mattina presto e gli uccelli stanno cantando. Quel suono familiare, "THWAP!", indica una sola cosa: il ritorno del ragazzo che consegna i giornali. Paperboy 2 è un ciclista spericolato con un nuovo look: può essere sia un ragazzo che una ragazza! Anche il quartiere è cambiato! Ci sono palazzi e case abitate dagli spiriti. Inoltre ci sono più ostacoli, come doccioni, fantasmi e mostri nelle fogne. Per fortuna ora Paperboy 2 può manovrare meglio la sua bicicletta e consegnare giornali ad entrambi i lati della strada. Ciò nonostante, Paperboy 2 ha ancora bisogno di aiuto per sopravvivere ai pericoli della giungla dei sobborghi!

All'inizio del gioco, uno schermo mostra tutte le abitazioni, con le case degli abbonati e dei non abbonati. Il punteggio, le vite rimanenti ed i giornali appaiono alla sinistra dello schermo. Per guadagnare punti, Paperboy 2 deve consegnare i giornali alle case degli abbonati (contrassegnate dalle cassette per i giornali). Assicuratevi che ricevano i loro giornali, altrimenti disdiranno l'abbonamento! Otterrete dei punti anche

quando Paperboy 2 compie delle buone azioni, come bloccare le carrozzine sfuggite di mano.

Alla fine della giornata fate attenzione! Il capo tira le somme del lavoro svolto da Paperboy 2. Se ha fatto un buon lavoro, il giorno dopo si risveglia vivace e di buon mattino, pronto (o pronta) a fare i suoi giri. Se invece non ha fatto un buon lavoro, è possibile che debba cercare un altro lavoro!

Livelli

Il gioco si svolge in quattro "settimane" (ognuna di sette giorni, dal lunedì alla domenica). Se Paperboy 2 salta la casa di un abbonato, allora questo disdice l'abbonamento. Se Paperboy 2 consegna i giornali a tutti gli abbonati, può riacquistare l'ex abbonato. Questa è proprio una consegna perfetta.

Inoltre, al termine di ogni giorno, c'è un percorso-premio di allenamento che diventa più difficile di giorno in giorno. Se Paperboy 2 ha un incidente durante il percorso-premio non perde una vita.

Il rapporto giornaliero

Dopo il percorso di allenamento, appare lo schermo del Rapporto giornaliero. Se Paperboy ha saltato alcune case di abbonati (oppure ne ha rotto le finestre!) allora queste case cambiano colore e al prossimo round i proprietari non rinnoveranno l'abbonamento. Se Paperboy ha effettuato tutte le consegne, manterrà i vecchi abbonati e ne acquisterà altri. Quando Paperboy effettua le consegne senza errori durante tutta la settimana, allora apparirà in prima pagina sul Daily Sun e guadagnerà una promozione.

Assistenza tecnica

Se avete problemi con questo gioco, contattate il nostro personale di assistenza tecnica:

Mindscape International
PO BOX 51
Burgess Hill
West Sussex
RH15 9FH
England

Tel: 0444 239600
Fax: 0444 248996

Per ulteriori informazioni sulla vasta gamma di prodotti della Mindscape, telefonate allo 0898 234214.






MINDSCAPE